COMPLEMENTO DA EDIÇÃO IMPRESSA Nº 2

ALEX MAMED

O MAIOR COLECIONADOR DE VIDEOGAMES DO BRASIL

Editor:
Eidy Tasaka

Redação:
Caio Hansen
Eduardo Paiva
Fabio Zonatto
Roberto Bier
Soraia Barbosa

Revisão:
Rafael Belmonte
Soraia Barbosa

Arte:
Eidy Tasaka
Ricardo Ronda

Agradecimentos:
Carina Camargo

Nosso projeto é mantido por fãs que nos apoiam através do:
apoia.se/jogoveio

Crédito: deviantart.com/ryanjampole

A FERRO E FOGO!

Algumas coisas mudaram desde que a edição 5 da Revista Jogo Véio foi lançada. Agora temos podcasts, fanzines digitais, revistas impressas e muito mais amigos do lado véio da força!

Para reforçar esse momento de transformação, rebatizamos nossa revista como Jogo Véio Online. Dessa forma fica bastante claro quando estamos nos referindo às nossas publicações digitais e impressas!

Após os esclarecimentos, gostaria de saudá-lo por estar aqui com a gente mais uma vez, recordando trechinhos da rica história dos videogames.

Essa edição serve como um complemento para a Revista Jogo Véio Nº 2, que trouxe Mega Man 1 a 6 como matéria de capa. Aqui, vamos tratar dos jogos mais recentes do personagem, começando por Mega Man 7 de Super Nintendo até a prévia de Mega Man 11, previsto para o último trimestre de 2018.

Caso ainda não tenha adquirido a sua cópia da nossa revista impressa, você pode adquirir a sua acessando a nossa **loja virtual**.

E vá se preparando, porque nós estamos com os nossos tanques de energia cheios!

Eidy Tasaka, o Véio
Editor

AGRADECIMENTO ESPECIAL

QUER TER O SEU NOME AQUI? ACESSE: **APOIA.SE/JOGOVEIO**

- Alan Ricardo de Oliveira
- Alexandre Ferreira de Oliveira
- Alexandre Rocha Lopes
- Alison Antonio Batista
- Amarildo Augusto Hipolito
- Anderson Cruz
- Anderson Da Rosa
- Anderson Freitas Gomes
- Antonio Marcos Mello
- Antônio Junior
- Ari Castilho
- Artur ‘Legios’ Nascimento
- Bruno Cass
- Bruno Costa Castro
- Carlos ‘Megadriveano’ Almeida
- Dionatan Colombo
- Daniel Cetrin
- Danilo Paulino
- Darley da Silva Santos
- Diego Eisfeld Leal
- Eduardo Sônego
- Emilio Amaral
- Erickson Affonso Dambros
- Fabio Aparecido Rodrigues
- Fabricio Junio
- Felipe Dias
- Fernando Dellova
- Flávio Assis, Antiquário Master
- Francis Couto
- Gabriel Cabral
- Gilberto Lúcio
- Helder Ribeiro
- Igor Antonio
- Iohan Gonçalves
- Jael Santos
- Jailson Borges Jr.
- Jaison Rodrigo da Cruz
- Jonnes Nascimento
- José Yoshitake ‘Zemo’
- João Leonardo Pacifico
- Juliana Tasaka
- Julio Piccinini
- Kleber Danielski
- Lionel Novaes de Freitas
- Lucas Pinheiro
- Lucas Rodrigues
- Marco Antônio Façanha
- Marcelo Sforzim
- Marcus Guglielmi
- Maxwell Tavares
- Mike Wevanne
- Nando Bastos ‘Pixhitt’
- Rafael Eduardo Souza
- Rafael Pintaudi
- Rafael Ramalli
- Raphael Fuchs
- Reginaldo dos Santos
- Rodrigo Bobrowski
- Rodrigo Brian
- Rodrigo Carvalho
- Rodrigo Lara
- Rodrigo Machado de Souza
- Rodrigo Reche
- Sergio Souza
- Tamara Dolan
- Tayná Tavares
- Thiago de Moura ‘Papo Nerd’
- Vanei Heidemann
- Vinícius José dos Santos

OBRIGADO POR APOIAR NOSSO PROJETO,
EM NOME DA EQUIPE JOGO VÉIO

TEXTO: EIDY TASAKA

MEGA MAN

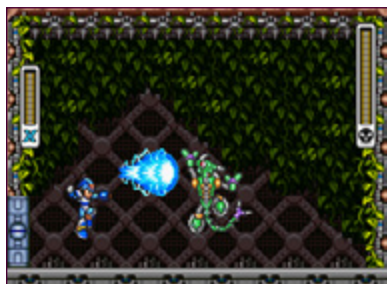
16 BITS E ADIANTE!

Que o robô azul da Capcom é um dos personagens mais importantes da história dos videogames, disso ninguém tem dúvidas. Caso já tenha lido a matéria de capa da segunda edição da nossa revista impressa, você certamente já está por dentro da origem do personagem e dos bastidores da criação de Mega Man 1 a 6, pro Nintendinho.

Saímos do NES diretamente para o SNES, mais precisamente em dezembro de 1993. No mesmo ano, mas seis meses antes, a Capcom havia lançado Mega Man 6, último jogo da série a dar as caras no Nintendinho. As críticas para esse título foram negativas, com acusações de que o personagem já estava esgotado e a fórmula batida demais. Para resolver esse problema, coube a Keiji Inafune reimaginar o protagonista da série, dando vida a Zero. Inicialmente, ele seria o protagonista de Mega Man X, mas a equipe de desenvolvimento acabou voltando atrás e abrindo espaço para uma versão mais moderna de Mega Man.

Aqui, cabe um parêntese para elogiar a decisão acertada de Inafune: Mega Man X tornou-se um spin-off tão bem sucedido quanto o original, rendendo ao todo oito títulos numerados, sobre os quais falaremos em breve.

Essa evolução trouxe novos ares para a franquia, deixando a série original em stand by. O arco de Mega Man X se estendeu por mais duas continuações no Super Nintendo, além de outras três versões para PlayStation e duas para PlayStation 2. Com isso, todo um novo folclore passou a representar o universo do personagem, abrindo as porteiras para outros spin-offs como as séries Battle Network, ZX e assim por diante.

Todo esse preâmbulo serviu para esclarecer que o período de vacas magras durou pouco para Mega Man e para a Capcom. Na verdade, ela também não estava ligando muito pra isso, já que em 1994 eles tiveram a ousadia de lançar Mega Man Soccer, um dos títulos mais inusitados já estrelados por Mega.

Mega Man X revitalizou o personagem e o universo dos robôs, dando um ar mais radical para a série. A adição de Zero foi outro dos muitos fatores que tornaram a nova série um sucesso

Em março de 1995, finalmente temos o retorno triunfal da série clássica, com Mega Man 7 (SNES). Gráficos atualizados, sprites maiores e muito mais caprichados, fases com alto grau de interatividade, além de uma boa pitada de nostalgia nortearam a equipe liderada por Keiji Inafune. Foi uma boa maneira de apresentar o personagem para um público mais novo.

Apesar das boas avaliações por parte da crítica, o jogo não foi exatamente um sucesso de vendas. Mesmo assim, é lembrado com muito carinho por fãs da série e donos de um Super Nintendo em meados da década de 1990.

A revista SuperGamePower Nº 13, de junho de 1995, saudou a chegada de Mega Man 7 com um review de duas páginas assinado pela redatora fictícia Marjorie Bros, que deu nota 4 de um total de 5 pontos para o jogo. Já a Nintendo Power, publicação norte-americana especializada em consoles da Big N, dedicou 8 páginas da edição 77 para enaltecer Mega Man 7 e dar algumas dicas para os jogadores. Isso porque, naquele mesmo ano, Mega Man X2 já havia sido capa de uma das edições da revista.

Mega Man 7 segue o esquema clássico de ter oito robôs-mestres, mas divididos em dois quartetos separados por uma fase especial

Em dezembro de 1996, quando os consoles da quinta geração já estavam a pleno vapor, a Capcom lançou a oitava aventura de Mega, mas já em um novo lar: em vez de seguir a sequência de consoles da Nintendo, Mega Man 8 foi lançado para PlayStation e Sega Saturn. Essa foi a primeira vez que um jogo

WILEY NEVER LEARNS!

MORE OPTIONS

MEGA MAN 7

RAIN ON HIS PARADE

SHOP!

MEGA MAN 7

HEART OF ICE

BREAKING THE ICE

CALL ON A FRIEND

START

SPELL RUSH

GOAL

IN THE CLOUDS

MEGA MAN 7

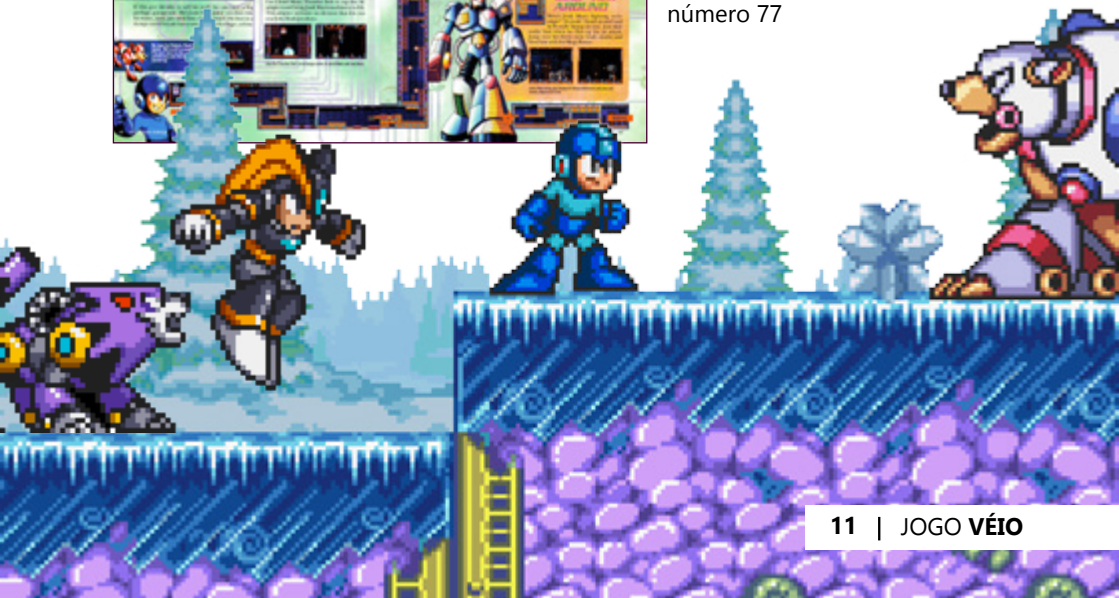
RAIN ON HIS PARADE

RAIN OR SHINE

TRASH TALK

POWER-UP?

SLOP HIM AROUND

A saudosa revista norte-americana Nintendo Power fez uma matéria especial sobre Mega Man 7 em sua edição de número 77

da série clássica teve animações em vídeo para contar a história da aventura. Além disso, o título veio com o selo que comemorava o aniversário de dez anos da franquia. Houve até uma versão limitada que vinha com um livrinho chamado "Mega Man Anthology".

Após um longo período de hiato, a série clássica retornou em 2009 com Mega Man 9. Só que dessa vez, voltando às origens com sprites e trilha sonora no melhor estilo 8 bit.

A veiarada comemorou, é claro, enquanto a geração mais nova viu a proposta com um pé atrás. Mega Man 10 seguiu o mesmo estilo, mas sem fazer o sucesso esperado. Isso deixou o nosso robô azul em mais um longo período de espera.

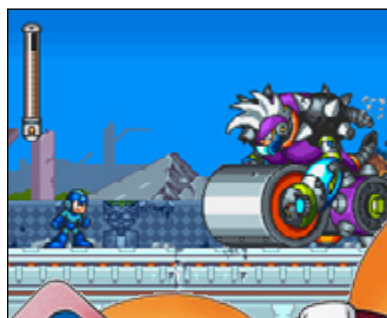
Quer ler mais sobre a origem de Mega Man? É só adquirir a segunda edição impressa da nossa revista, onde falamos dos seis primeiros jogos de Mega Man para o Nintendinho. **http://lojadoveio.com.br**

MEGA MAN 7
ROCKMAN 7: SHUKUMEI NO TAIKETSU!

Gênero:
Ação / Plataforma
Desenvolvedora:
Capcom
Plataforma original:
SNES
Ano de lançamento:
1995

Mega Man 7 representou um verdadeiro recomeço para a franquia do robô azul da Capcom. Depois de 6 longas aventuras no nintendinho, algumas incursões no Game Boy e dois spin-offs no Super Nintendo (Mega Man Soccer e Mega Man X, que posteriormente viraria a série chave do personagem), finalmente rolou uma estreia oficial do Mega Man clássico na geração 16 bits.

Com a mudança de geração, houve um pequeno hiato de quase dois anos entre o fim da série no NES e o começo da história no SNES, inclusive com alguma relação entre as histórias, só pra mostrar que havia de fato alguma continuidade além do número no título.

Dr. Wily, derrotado mais uma vez, foi parar atrás das grades. Só que dessa vez o as-

Em algumas das fases, elementos do cenário sofrem interferência de acordo com a arma utilizada. Na imagem ao lado, um tiro de gelo trouxe neve para o cenário

tuto cientista já havia esquematizado um plano de fuga com alguma antecedência, por precaução. Caso Wily não voltasse para o seu laboratório em um prazo de seis meses, quatro de seus robôs-mestres se auto-ativariam para resgatar seu criador.

Mega Man estava desfrutando o período de paz ao lado de Roll e Auto, quando teve seu passeio interrompido pela fuga de Wily, e logo se pôs em prontidão para derrotar seu arqui-inimigo mais uma vez. Essa foi a primeira vez que a série clássica contou com uma fase de introdução, antes da ação propriamente dita contra os já tradicionais 8 chefões e suas fraquezas bizarras.

DWN-049 FREEZE MAN

DWN-050 JUNK MAN

DWN-051 BURST MAN

DWN-052 CLOUD MAN

DWN-053 SPRING MAN

DWN-054 SLASH MAN

DWN-055 SHADE MAN

DWN-056 TURBO MAN

MEGA MAN 8
ROCKMAN 8: METAL HEROES

Gênero:
Ação / Plataforma
Desenvolvedora:
Capcom
Plataforma original:
PS1 / Saturn
Ano de lançamento:
1996

Mega Man 8 marcou a estreia da série clássica em um console que não fosse da Nintendo. O motivo dessa escolha é nebuloso, mas é bastante provável que tenha a ver com as limitações do Nintendo 64, preso aos já ultrapssados cartuchos, enquanto a concorrência já havia migrado para os CDs.

Apesar de seguir o estilo visual de Mega Man 7, tudo aqui é apresentado como uma clara evolução da própria série, com gráficos ainda mais refinados, além de uma trilha sonora marcante.

A história de Mega Man 8 começa com dois seres desconhecidos batalhando no espaço, enquanto aqui na Terra a batalha é entre Mega Man e Bass.

A luta é interrompida por Roll, porque os dois robôs do

DWN-057 TENGU MAN

DWN-058 ASTRO MAN

DWN-059 SWORD MAN

DWN-060 CLOWN MAN

DWN-061 SEARCH MAN

DWN-062 FROST MAN

DWN-063 GRENADE MAN

DWN-064 AQUA MAN

espaço acabaram caindo na Terra. Mais precisamente, na ilha em que Dr. Wily havia estabelecido a sua nova fortaleza.

Mega Man precisa ir atrás dos destroços, derrotar oito novos robôs mestres e deter Dr. Wily, que se apoderou da energia proveniente de um dos robôs.

As versões de PlayStation e Saturn possuem diferenças marcantes entre elas, com uma ligeira vantagem para o console da Sega. Além da presença de Cut Man (MM1) e Wood Man (MM2) como sub-chefes, ainda tem um modo Bônus com conteúdo adicional, incluindo ilustrações e músicas.

Mega Man 8 tem os cenários mais vibrantes de toda a série original, graças ao poderio gráfico dos consoles de 5ª Geração

MEGA MAN 9
ROCKMAN 9: YABOU NO FUKKATSU!!

Gênero:
Ação / Plataforma
Desenvolvedora:
Capcom
Plataforma original:
Wii / X360 / PS3
Ano de lançamento:
2008

O nono título da série clássica de Mega Man causou um certo espanto ao resgatar sprites similares ao do NES e composições em chiptunes.

Depois de 11 anos sem dar as caras em um título numerado, Mega Man 9 foi uma bem sucedida homenagem aos jogos do passado, em especial a Mega Man 2, de quem empresta algumas músicas e similaridades. Um exemplo é arma de Magma Man, bastante similar ao poder concedido por Heat Man. Outra peculiaridade de Mega Man 9 é a presença da primeira robô-mestra, a sereia Splash Woman.

A trama de Mega Man 9 gira em torno de uma série de acusações criminosas contra Dr. Light, enquanto Dr. Wily parece ser inocente. Caberá a Mega Man, mais uma vez, tirar a questão a limpo e salvar seu criador.

Reviver o visual do NES para a franquia foi uma jogada de mestre: mexeu com o coração dos saudosistas e, de quebra, apresentou os jogos antigos para uma nova geração

WN-065 CONCRETE MAN

DWN-066 TORNADO MAN

WN-067 SPLASH WOMAN

DWN-068 PLUG MAN

DWN-069 JEWEL MAN

DWN-070 HORNET MAN

DWN-071 MAGMA MAN

DWN-072 GALAXY MAN

MEGA MAN 10

ROCKMAN 10: THREAT FROM OUTER SPACE!!

Gênero:
Ação / Plataforma
Desenvolvedora:
Capcom
Plataforma original:
Wii / X360 / PS3
Ano de lançamento:
2010

O décimo título numerado da série clássica surfou a onda do seu antecessor e manteve o jeitão Nintendinho de ser.

Em Mega Man 10 a história gira em torno de um vírus que atinge apenas os robôs, chamado Roboenza. Roll, a assistente de Dr. Light, está entre os infectados.

Mega e Proto Man vão atrás da cura e descobrem que Dr. Wily, claro, estava envolvido na confusão.

Essa edição trouxe a presença de um personagem adicional via DLC, Bass. Além disso, trouxe ainda fases especiais e um modo "infinito".

Outra novidade desta versão foi a presença do Easy Mode, que torna o desafio muito mais simples, deixando de lado um pouco da essência do que é um verdadeiro título da franquia Mega Man.

Mega Man 10 se esforçou para aprimorar todos os elementos do seu antecessor, inclusive permitindo a compra de conteúdo adicional e tirando um pouco da dificuldade

A ideia de ter o vírus Roboenza como ponto central da trama tem tudo a ver com o vírus H1N1 (Influenza A), responsável pelo surto de gripe que virou notícia em todo o mundo na época do lançamento do jogo

DWN-073 BLADE MAN

DWN-074 PUMP MAN

DWN-075 COMMANDO MAN

DWN-076 CHILL MAN

DWN-077 SHEEP MAN

DWN-078 STRIKE MAN

DWN-079 NITRO MAN

DWN-080 SOLAR MAN

MEGA MAN 11
ROCKMAN 11: UNMEI NO HAGURUMA!!

Gênero:
Ação / Plataforma
Desenvolvedora:
Capcom
Plataforma original:
Switch / XOne/ PS4 / PC
Ano de lançamento:
2018

Depois de um hiato de oito anos, finalmente o robô azul está de volta! Na verdade, estará, muito em breve. Mega Man 11 tem data de lançamento prevista para 2 de outubro de 2018 para Nintendo Switch, XBox One, PlayStation 4 e PC.

Recentemente assistimos a uma demo do jogo que contava com dois dos oito robôs-mestres habilitados: Block Man e Fuse Man.

O visual foi totalmente repaginado, deixando Mega Man com um jeitão de jogo atual, mas sem desrespeitar suas origens (Megaman X7, estou olhando pra você).

Outra novidade foi a adição do sistema de Gears, que dará poderes adicionais a Mega Man, mas que ainda não foi totalmente revelado.

EDUARDO PAIVA

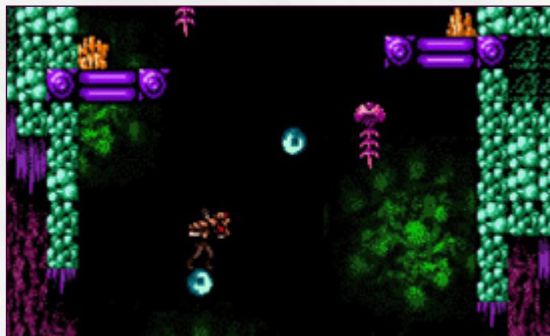
PIXEL ART EM JOGOS ATUAIS

Durante a década de 80 e até o comecinho dos anos 90, Pixel Art em jogos de videogame eram quase que uma obrigatoriedade devido às limitações técnicas e de hardware da época. Com a chegada de consoles como o Playstation (1994) e o Nintendo 64 (1996), os gráficos pixelados foram rapidamente deixados de lado para dar lugar a recém-chegada terceira dimensão. Parecia o fim dos quadradinhos coloridos e animados e por anos o foco da indústria foi criar ambientes e personagens cada vez mais próximos da realidade.

Fato é que a tridimensionalidade não conseguiu erradicar da mente e do coração dos gamers todas as lembranças que os pixels e as tardes de jogatina proporcionavam na época. Na segunda metade dos anos 2000, seja por nostalgia, decisões de mercado ou o surgimento da cena indie, jogos feitos em Pixel Art começaram a ser novamente uma opção nas prateleiras das lojas físicas e virtuais.

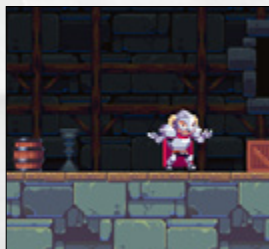
O que começou de forma tímida, logo ganhou espaço novamente no coração e no bolso dos ávidos jogadores. A denominada Pixel Art, que em sua origem era uma necessidade, acabou se tornando uma opção de estilo visual, aproveitando os novos recursos e capacidades das máquinas modernas para alcançar patamares nunca imaginados, tanto de popularidade quanto de qualidade. Criar e desenhar personagens, cenários e efeitos pixel a pixel acabou se tornando uma verdadeira arte, com profissionais

se especializando na área e a cada jogo lançado elevando mais e mais o nível das animações e detalhamentos empregados nos games desenvolvidos nesse estilo.

No mundo dos games, Retrô e Pixel Art são dois termos que geralmente vemos andar juntos e serem associados à nostalgia e, apesar de na maioria das vezes ser verdade, não podemos dizer que todo game feito com esse estilo visual é retrô e vice-versa. Portanto, vamos elencar agora cinco games modernos feitos em Pixel Art e que também tenham o fator nostalgia agregado, afinal somos todos Véios por aqui!

Se você é fã de jogos indies, convidamos você a dar uma passada em nosso site e conhecer a seção Pixels Modernos

ROGUE LEGACY

Lançado em 2013, este jogo do estúdio canadense Cellar Door Games conta a história de um cavaleiro chamado Johannes, que entra no castelo Hamson em busca da cura para seu pai, o Rei, que sofre de uma grave doença. Algo dá errado em sua missão e ele nunca mais é visto. É aí que começa sua aventura: jogando com um descendente de Johannes, você parte para o mesmo castelo afim de desvendar o mistério do desaparecimento de seu antepassado.

Fato é que você vai morrer, o jogo foi feito para isso e a cada vez que você morre, um novo descendente da sua linhagem aparece para entrar no castelo. Nesse ponto surge a grande dinâmica do jogo: cada herói possui um problema. Uns não enxergam de longe, outros não enxergam de perto, alguns tem problemas de intestino ou são anões, ou são anões e também não enxergam direito, etc. Deu para entender? Não existe o herói perfeito, cada um tem uma falha e você tem que aprender a lidar com ela.

O que se segue é uma ótima aventura onde você deve explorar quatro áreas distintas do castelo, no melhor estilo plataforma e roguelike, derrotando os chefes de cada área e enfim abrir caminho para o fatídico e derradeiro final. Tudo isso embalado por uma grande variedade e variação de personagens e cenários, todos em pixel art. Sem dúvida um ótimo trabalho visual e uma boa pedida para os fãs de um bom desafio de platformer.

Rogue Legacy tem a mistura perfeita entre beleza, dificuldade e bom humor

BROFORCE

Se a frase "Tiro, porrada e bomba" só pudesse ser usada uma vez na vida, seria para definir esse jogo. Com ação frenética e cenários destrutíveis, você pode controlar inúmeros personagens, todos saídos de nossas infâncias assistindo Sessão da Tarde e Temperatura Máxima como o Rambro (Rambo), Brominator (Exterminador do Futuro), Brobocop (Robocop), entre muitos outros.

A história do jogo não podia ser mais simples: salvar o mundo de uma organização terrorista que ameaça destruir e subjugar todo o mundo. Passando por florestas, cidades abandonadas e cavernas você vai enfrentar toda sorte de inimigos, desde humanos até aliens, chegando no inferno para enfrentar o diabo em pessoa. Tudo isso feito em pixel art com maestria. Por várias vezes enquanto jogava, fiquei surpreso em como a equipe de design conseguiu retratar de forma tão simplista e ao mesmo tempo tão diferenciada, as características e personalidades de cada herói, velhos conhecidos de nossa juventude. Realmente um ótimo trabalho que merece ser apreciado.

Um Shoot 'Em Up de respeito, com dificuldade na dose certa e que com certeza agradará fãs do gênero. Mesmo depois de horas jogando, você ainda vai achar engraçado e divertido explodir cenários e inimigos. Os trechos que você deve correr contra o relógio apresentam um desafio à parte. Ah, e mais: você pode jogar em modo cooperativo com outras três pessoas. Precisa dizer mais?

SHOVEL KNIGHT

Esse game desenvolvido pela Yacht Club Games é uma grande homenagem a era 8 bits dos jogos de plataforma. Você controla o personagem que dá nome ao game: um cavaleiro que tem como principal arma uma pá. Mas não o subestime por causa disso, de indefeso ele não tem nada e ainda pode contar com itens secundários que podem ser comprados em locais escondidos do jogo.

Shovel Knight era um aventureiro que viajava o mundo ao lado de sua amiga, Shield Knight e juntos participavam de inúmeras aventuras. Até que um dia, ao explorar um lugar chamado de Tower of Fate, o improvável acontece: um amuleto amaldiçoado se apodera de Shield Knight, expulsando seu companheiro da torre e selando-a logo em seguida. Sentindo-se culpado, ele parte para um exílio de culpa e lamentação. Enquanto isso uma nova força maligna surge no horizonte espalhando o terror pelo mundo. Seu nome é Enchantress e com seu poder ela quebra o selo da Tower of Fate. Ao saber disso, Shovel Knight inicia sua missão de volta a torre, para enfim salvar sua amada companheira de aventuras.

Cabe a você, corajoso jogador, direcionar o cavaleiro e sua pá ao longo dos mais variados estágios e cidades do jogo. Do world map, passando pelos estágios dominados por chefões e as vilas e cidades, tudo te leva a crer que você está jogando um hit da época do NES. Não tem como dar errado né? Com um gameplay de primeira, visual inspiradíssimo nas lendas da era 8 bits e participações e homenagens mais do que especiais, Shovel Knight é imprescindível para os amantes de pixel art.

Shovel Knight tornou-se um dos grandes ícones dos jogos independentes

AXIOM VERGE

Desde seu lançamento em 2015, ficou bem claro que Axiom Verge é uma tremenda homenagem aos jogos de plataforma, em especial, Super Metroid. Após morrer em um acidente de laboratório, um cientista chamado Trace acorda em um mundo de máquinas e alienígenas chamado Sudra. Nesse mundo onde a realidade e a insanidade andam juntas, ele se torna parte fundamental para resolver os conflitos e os quebra-cabeças desse misterioso lugar.

Inspirado não só em Metroid mas também em jogos como Bionic Commando, Contra, entre outros, o game é um platformer que instiga o jogador a explorar cada canto desse sombrio e estranho mundo onde Trace se encontra. Axiom Verge também é cheio de ação e possui mais de 60 itens e power-ups, garantindo uma enorme variedade de elementos para conquistar os desafios e inimigos do jogo. A história possui reviravoltas surpreendentes que prendem o jogador até o seu desfecho, onde finalmente a verdade é revelada não só a você, mas também para Trace.

Ao longo desta fantástica e tecnológica aventura, o grande trabalho de pixel art empregado neste jogo não passa despercebido. Com cenários extremamente bem detalhados, inimigos bizarros e variadas dinâmicas de jogo, Axiom Verge é uma ótima viagem no tempo, nos lembrando da época em que os jogos feitos em pixel art reinavam absolutos, eram desafiadores e divertidos. Apesar de beber da fonte dos jogos chamados metroidvania, Axiom Verge não se prende as limitações do gênero, tornando-se uma experiência única e recompensadora.

CURSED CASTILLA

Esta pérola não tão conhecida foi lançada em 2016 e nos leva até a Espanha medieval para combatermos o mal e variados tipos de criaturas místicas e folclóricas que povoam a mente das pessoas até os dias de hoje. Na pele de Don Ramiro, você vai combater demônios e mortos vivos através das terras amaldiçoadas de Tolomera no melhor estilo Ghosts n' Goblins, Tiger Road, Willow entre outros clássicos oitentistas. Não é à toa que ele foi citado no Perfil do próprio Sir Arthur durante a saudosa Semana Capcom do site Jogo Véio.

Ao sentir a tristeza de uma jovem bruxa que chorava por seu falecido amado, um demônio a seduz com falsas promessas e transforma suas lágrimas em chaves que possuem o poder de abrir portais ligando o inferno a Terra. Logo todo o reino está infestado e ameaçado por hordas de criaturas malignas. Nomeado pelo Rei Alphonse VI, Don Ramiro é responsabilizado pela enorme e árdua tarefa de viajar pelas terras recentemente amaldiçoadas, derrotar as criaturas do mal e fechar os portais. Na pele do protagonista, você vai contar com variadas armas e power-ups (alguns secretos), para derrotar seus inimigos através de cenários platformers fantásticos.

A equipe de desenvolvimento não mediu esforços para trazer a magia dos anos 80 de volta. O jogo vem cheio de recursos como o som real de um chip YM2203 que era usado nos computadores e arcades durante os anos 80 e começo dos anos 90. Opções de visualização e aspect ratio, além de efeitos da época, como scanlines, também não ficaram de fora. O jogo possui um visual extremamente fiel e bonito que pode ser comprovado através de seus 8 estágios, 19 chefes e mais de 48 inimigos. Tudo em pixel art, claro. E se você ainda não está convencido, Cursed Castilla ainda possui 4 finais diferentes, que dependem dos seus méritos alcançados e segredos revelados durante o gameplay.

Se engana quem acha que pixel art vive só de passado, temos muitos jogos atualmente que trazem ideias inovadoras para trazer à vida nossos queridos quadradinhos.

Uma pérola recente é o RPG, Owlboy, que demorou quase 10 anos para ficar pronto! Toda espera valeu a pena já que o jogo é uma tremenda homenagem aos trabalhos em pixel art. Com cenários de cair o queixo e gameplay sólido, foi muito bem recebido no seu lançamento.

Um game que já está sendo desenvolvido há um tempo é Heart Forth, Alicia, um metroidvania com elementos de RPG feito em pixel art que dá gosto só de ver. Com lançamento esperado para 2018, vale a pena ficar de olho!

O platformer com cenários procedurais chamado Chasm é outro exemplo de como o pixel art pode ser levado a novos níveis de qualidade e primazia. Com intenso combate, bastante exploração e um mundo de fantasia pronto para ser descoberto, não deixem de conferir este game quando for lançado.

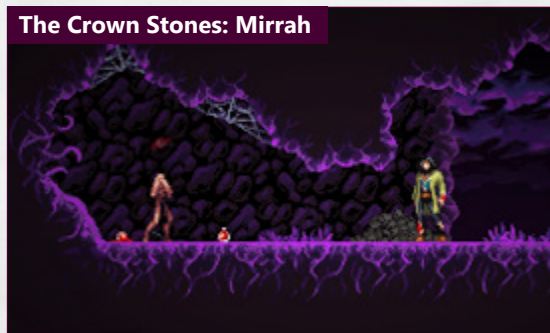
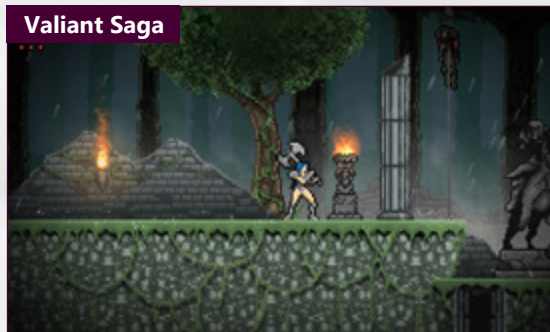
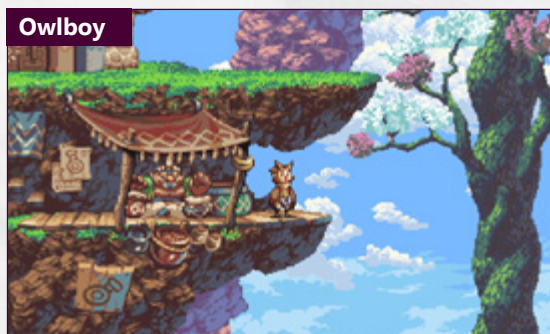
Valiant Saga, um game brasileiro que está sendo desenvolvido pelos nossos camaradas da Pixhitt. Conta a história de um mundo sem esperança e dominado por forças malignas. Cabe então a você jogador, no melhor estilo classicvania e gráficos pixelados, salvar os habitantes de Filgaia de seu triste e derradeiro fim.

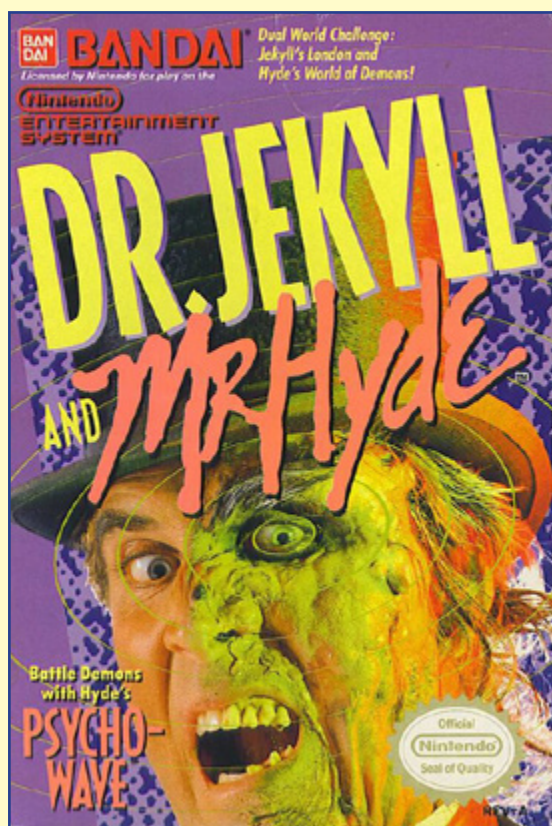
Outro game brasileiro que tem chamado a atenção nas redes sociais recentemente é o bonito e macabro The Crown Stones: Mirrah. Com uma atmosfera sombria, dificuldade elevada e gráficos caprichados, não deixe de conferir a demo deste game, já disponível no site do jogo. ▪

Owlboy

Valiant Saga

The Crown Stones: Mirrah

EIDY TASAKA

DR. JEKYLL AND MR. HYDE

O MÉDICO, O MONSTRO E O JOGO RUIM

Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde — ou em português "O Médico e o Monstro" — é um livro de autoria do escritor escocês Robert Louis Stevenson, publicado no fim do século XIX e considerado como um dos pilares para a construção do gênero de livros e filmes de terror psicológico.

A trama gira em torno de um respeitado médico, Dr. Jekyll, que conduz uma pesquisa para entender melhor a psiquê humana e acaba criando uma droga capaz de libertar o lado mais selvagem e primitivo das pessoas. No caso do próprio Dr. Jekyll, esse lado obscuro se apresenta como Mr. Hyde (trocadilho com to hide, "esconder" em inglês), uma fera incontrolável à mercê de seus próprios desejos sombrios.

O Médico e o Monstro influenciou diversas obras famosas da cultura pop, de forma direta e indireta. O caso mais evidente talvez seja o do gigante esmeralda Hulk, que seria o Mr. Hyde do cientista Bruce Banner.

Se por um lado o livro é extremamente famoso e bem recomendado, o mesmo não pode ser dito do jogo, considerado como um dos títulos mais frustrantes da vasta biblioteca do NES. Problemático por si só, Dr. Jekyll and Mr. Hyde (Jekyll Hakase no Homa Ga Toki) peca em diversos aspectos, desde as fases extremamente repetitivas até o alto grau de dificuldade, ou o baixo nível de interesse que o jogo é capaz de despertar.Lançado pela Toho em 1988, o título só foi ganhar algum des-

taque na internet após ser considerado como um dos piores jogos de todos os tempos, segundo James Rolfe em sua série “The Angry Video Game Nerd”. Mas será que é tão ruim assim? Vamos destrinchar essa bomba:

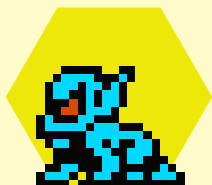
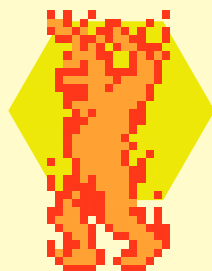
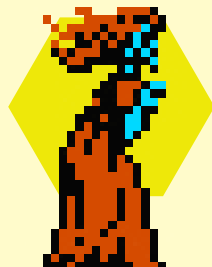
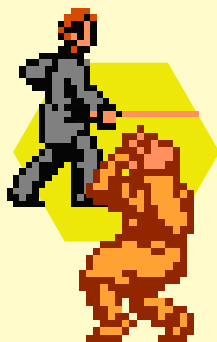
O jogo é dividido em seis fases idênticas com o objetivo de levar o Dr. Jekyll até a igreja para o seu próprio casamento com Miss Millicent. Logo abaixo da barra de HP há um medidor de controle que vai se enchendo conforme você sofre danos, até se transformar em Mr. Hyde.

A ideia de antagonismo entre uma personalidade e outra é ilustrada não apenas com a mudança do cenário de dia para a noite, como também a direção de progressão entre as fases: Jekyll avança no sentido convencional, da esquerda para a direita, enquanto a sua contraparte faz o caminho oposto, até que o medidor se esvazie e aconteça a reversão para a forma humana.

O pior inimigo de todos é, sem dúvidas, a mulher que faz exercícios vocais cujas notas podem matá-lo. Principalmente se ela estiver numa varanda acima da sua cabeça, enquanto um número infinito de barris vêm rolando na sua frente. Percebe o grau de bizarrice? Vamos destrinchar essa bomba:

Gráficos: Os gráficos não são ruins e até dá pra se surpreender com o nível de detalhes das árvores e das casas ao fundo. O problema está em ter que ver as mesmas árvores e casas de novo, e de novo e de novo até o fim da aventura. Basicamente o jogo tem apenas um cenário que se transforma, dependendo de quem está no controle, Jekyll ou Hyde.

Sons: Mais ou menos o mesmo dos gráficos: não são péssimos, mas enjoam rápido e se repetem durante todo o jogo. Dá o clima certo de terror, mas poderia ser um pouco mais diversificado. Na verdade, essa é a máxima do jogo: um título enjoativo e dispensável.

Jogabilidade: Aqui é que a porca torce o rabo! Nas diversas vezes que tentei me aventurar com o jogo, só tive algum sucesso quando desisti de atacar os inimigos e passei a tentar saltar por cima de todos eles. Homens bomba, mulheres suicidas, aranhas mal intencionadas... Tudo isso foi driblado com muito jogo de cintura, principalmente porque os controles também não são muito bons. Falta precisão, restando apelar para a habilidade.

O Médico e o Monstro é uma das piores experiências já criadas para o NES

Como Mr. Hyde o grau de dificuldade do jogo aumenta de maneira considerável, já que o reino da noite se torna o lar de inúmeros demônios e assombrações, cada um com um padrão de ataque pior que o outro. Mas aí você tenta contra-atacar e o seu golpe não sai em linha reta, mas em uma espiral esquisita e bastante difícil de controlar. Frustrante.

Se você morre como Dr. Jekyll, se transforma automaticamente no monstro. Se você morre como o monstro, é fim de linha. Ah! E se você enquanto monstro, ultrapassar o ponto da fase onde se transformou, morre também! É mais ou menos como se a sua parte maligna tivesse vencido a sua sanidade ou qualquer coisa assim.

Os homens bomba drenam todo o seu HP a quase qualquer distância, embora apenas você seja afetado pelas explosões. Seus ataques são praticamente inúteis, te deixando apenas com a opção de fugir de maneira desesperada. E aí vem a maior dúvida de todas: se o Dr. Jekyll é bondoso, por que ele tem que fugir das pessoas? Não deveria ser o Mr. Hyde fugindo? Bem, essa é mais uma pergunta sem resposta de um jogo que merece nota zero! ■